

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

“ANÁLISIS DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES PRESENTES EN EL VIDEO
JUEGO GTA 5 POPULAR ENTRE LOS ADOLESCENTES DE 14 AÑOS, EN
LA CIUDAD DE CUENCA, EN EL CONTEXTO DE LAS NORMAS
DEONTOLÓGICAS DE LA LEY ORGÁNICA DE COMUNICACIÓN”

Trabajo de Titulación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Ciencias de la
Comunicación Social.

AUTORA:

LAURA ESPERANZA OCHOA PALACIOS
C.I. 1204426173

DIRECTOR:

Dr. BOLÍVAR RODRIGO ÁVILA SOLANO
C.I. 0100915248

CUENCA – ECUADOR

2016



Universidad de Cuenca

RESUMEN

El siguiente tema de tesis tiene como finalidad, analizar los principios y valores presentes en el videojuego más popular utilizado por los adolescentes de 14 años GTA 5, guiados por las normas éticas de la Ley de Comunicación.

Los videojuegos emiten muchos mensajes que generan un impacto e influyen en la sociedad. También tienen gran cantidad de efectos especiales y mucha acción. Estas características están diseñadas estratégicamente para captar la atención del usuario.

De acuerdo con la descripción del videojuego GTA 5 se desarrolla en una atmósfera de gánsteres, los homicidios, asaltos y una serie de conflictos que enfrentan los personajes; por lo que un análisis de contenido de la sustancia y la forma de este juego se llevará a cabo.

Los principios y valores son un conjunto de creencias, normas que rigen en toda la sociedad, estos se manifiestan en las actitudes y grandes habilidades de aplicación. La Comunicación se basa en valores sociales, normas, creencias que influyen en la coexistencia de grupos humanos.

Este estudio se realizará dentro del marco de las Leyes y Normas que rigen nuestra sociedad.

Palabras Claves: video juego, principios, valores, leyes, narrativas hipermedia.



ABSTRACT

The next topic thesis aims to analyze the principles and values in the most popular video game used by adolescents 14 years GTA 5, guided by the ethical standards of the Communications Law.

Videogames emit many messages that generate an impact and influence on society. They also have lots of special effects and lots of action. These features are strategically designed to capture user attention.

According to the description of the video game GTA 5 takes place in an atmosphere of gangsters, murders, assaults and a series of conflicts between the characters; so a content analysis of the substance and form of this game will take place.

The principles and values are a set of beliefs, rules in society, these are manifested in attitudes and great skills of application. Communication is based on social values, norms, beliefs that influence the coexistence of human groups. This study will be conducted within the framework of the laws and regulations that govern our society.

Keywords: video game, principles, values, laws, narrative hypermedia.



ÍNDICE

Contenido

RESUMEN	2
ÍNDICE	4
CLAÚSULAS DE DERECHO DEL AUTOR.....	7
CLAÚSULAS DE PROPIEDAD INTELECTUAL.....	8
DEDICATORIA.....	9
AGRADECIMIENTO.....	10
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I	13
EL VIDEOJUEGO	13
1.1 RESEÑA HISTÓRICA DE LOS VIDEOJUEGOS	13
1.2 CONCEPTO DE VIDEOJUEGO.....	20
1.3 GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS.....	23
1.3.1 Acción:.....	23
1.3.2 Estrategia:	24
1.3.3 Rol:.....	24
1.3.4 Aventura:	25
1.3.5 Puzzle:	25
1.3.6 Simulación:	26
1.3.7 Deportes:	26
1.3.8 Carreras:.....	27
1.3.9 Género mixto:	27
1.4 ¿POR QUÉ SELECCIONAMOS ESTE VIDEOJUEGO?.....	28
1.5 DESCRIPCIÓN VIDEOJUEGO GTA 5.....	29
1.5.1 SINOPSIS.....	30
1.6 OTROS ESTUDIOS DEL VIDEOJUEGO GTA 5	35
CAPITULO II	38
2.1 DERECHOS, PRINCIPIOS Y VALORES HUMANOS UNIVERSALES EN LA COMUNICACIÓN SOCIAL HIPERMEDIA	38
2.1.2 EL MOVIMIENTO INTERNACIONAL DE DERECHOS HUMANOS ..	39
2.1.3 LOS DERECHOS DE LA COMUNICACIÓN.....	43



2.2 CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR 2008	45
2.2.1 GARANTÍAS	45
2.2.2 DERECHO A LA COMUNICACIÓN	45
2.2.3 MEDIDAS DE PROTECCIÓN	46
2.3 NORMAS DEONTOLÓGICAS DE LA LEY ORGÁNICA DE COMUNICACIÓN DEL 2013	47
2.3.1 Referidos a la dignidad humana:	48
2.3.2 Relacionados con los grupos de atención prioritaria:.....	49
2.4 DERECHOS FUNDAMENTALES, PRINCIPIOS Y VALORES EN LA LEY ORGÁNICA DE COMUNICACIÓN	50
2.5 SISTEMA NORTEAMERICANO: ENTERTAINMENT SOFTWARE RAITING BOARD	52
2.6 PORTADA Y CONTRAPORTADA DEL VIDEOJUEGO GTA 5.....	55
CAPITULO III	56
3.1 ANÁLISIS DE LAS NARRATIVAS HIPERMEDIA	56
3.2 LENGUAJES HIPERMEDIA.....	57
3.2.1 Hipertexto:	57
3.2.2 Multimedia:	58
3.2.3 Hipermedia:	58
3.3 LOS ELEMENTOS DEL RELATO EN EL VIDEOJUEGO	59
3.3.1 ESPACIO:	60
3.3.2 PERSONAJE:	60
3.3.3 PERSONAJE:	60
3.3.3 TIEMPO:	61
3.3.4 ACCIÓN:	61
3.4 PRINCIPIOS Y VALORES EN LAS NARRATIVAS HIPERMEDIA.....	61
CAPITULO IV	63
4.1 DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS NARRATIVOS Y COMUNICATIVOS HIPERMEDIA EN EL VIDEOJUEGO GTA 5.....	63
4.1.1 ESPACIO:	63
4.1.2 PERSONAJES:	63
4.1.3 TIEMPO:	65
4.1.4 ACCIÓN:	65
4.2 ANÁLISIS DEL VIDEOJUEGO GTA 5.....	67
4.3 PRINCIPIOS Y VALORES ENCONTRADOS EN EL VIDEOJUEGO GTA 5	



.....	69
4.3.1 PRINCIPIOS Y VALORES VULNERADOS EN EL VIDEOJUEGO GTA 5	70
4.3.2 TIEMPO QUE LE DEDICAN LOS ADOLESCENTES AL VIDEOJUEGO GTA 5	70
4.4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	71
4.4.1 CONCLUSIONES	71
4.4.2 RECOMENDACIONES	73
ANEXO	74
BIBLIOGRAFIA	75



Universidad de Cuenca

CLAÚSULAS DE DERECHO DEL AUTOR



Universidad de Cuenca
Clausula de derechos de autor

LAURA ESPERANZA OCHOA PALACIOS, autora del trabajo de Titulación "ANÁLISIS DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES PRESENTES EN EL VIDEO JUEGO GTA 5 POPULAR ENTRE LOS ADOLESCENTES DE 14 AÑOS, EN LA CIUDAD DE CUENCA, EN EL CONTEXTO DE LAS NORMAS DEONTOLÓGICAS DE LA LEY ORGÁNICA DE COMUNICACIÓN", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora

Cuenca, 17 de Mayo del 2016

LAURA ESPERANZA OCHOA PALACIOS

C.I: 1204426173



Universidad de Cuenca

CLAÚSULAS DE PROPIEDAD INTELECTUAL



Universidad de Cuenca
Clausula de propiedad intelectual

LAURA ESPERANZA OCHOA PALACIOS, autora del trabajo de Titulación "ANÁLISIS DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES PRESENTES EN EL VIDEO JUEGO GTA 5 POPULAR ENTRE LOS ADOLESCENTES DE 14 AÑOS, EN LA CIUDAD DE CUENCA, EN EL CONTEXTO DE LAS NORMAS DEONTOLÓGICAS DE LA LEY ORGÁNICA DE COMUNICACIÓN", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 17 de Mayo del 2016

LAURA ESPERANZA OCHOA PALACIOS

C.I: 1204426173



Universidad de Cuenca

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño a mi hija Mishelle, mi fuente de motivación, mi inspiración diaria, gracias por tu amor y paciencia.

A las dos personas que hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ustedes por siempre mi corazón y agradecimiento Papi Hernán y Mamita Esperanza.

A mis hermanos Hernán, Diego y Santiago, a mi cuñada Cristina y mis sobrinos José David y Ana Isabel, por estar ahí conmigo siempre apoyándome y dándome fuerzas.

A mis amigos/as, Paola, Armando, Esteban, Vanesa, Ale, gracias por todo el apoyo todo este tiempo, por ser mis amigos y acompañarme en este proceso, recuerden que siempre los llevaré en mi corazón.

A todos ustedes, no lo hubiera logrado, sin su apoyo, tantas desveladas sirvieron de algo y aquí está el fruto.

A todos por confiar en mí, los quiero con mi vida.

Laura Ochoa Palacios



Universidad de Cuenca

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por darme sabiduría, paciencia y confianza en mí, para poder terminar con este proyecto de vida.

A mi tutor, Dr. Bolívar Ávila Solano, por su dedicación y apoyo constantes, para avanzar y llegar a buen término esta tesis.

A todos los profesores, que de una u otra forma colaboraron con el inicio, avance y culminación de mi trabajo de titulación.

Laura Ochoa Palacios.



Universidad de Cuenca

INTRODUCCIÓN

La idea inicial de trabajar sobre normas y derechos fundamentales en la comunicación tomó fuerza con la conformación de un grupo de investigación en la Carrera de Comunicación.

Esta tesis comienza con el proyecto Prometeo Senecyt, presentado a la DIUC con el aval de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, la Escuela de Comunicación Social y la Carrera de Cine y Audiovisuales, creando de esta manera el Laboratorio de Convergencias Mediáticas y Grupo CICNETART I+D+C (Cine, Interacción, Comunicación, Narrativas Emergentes, Teatro, Adicción y Recuperación y Transmedia).

El Grupo CICNETART investiga e innova en el estado del arte de las nuevas formas de comunicación, cine y narrativas interactivas emergentes, en la convergencia de medios que sirven a la educación y entretenimiento, edutainment, en el marco interdisciplinario: Sociedad+Comunicación+Salud+Arte+Tecnología.

“La sociedad actual se establece en un mundo cambiante, en una época de transformaciones y en un período de transición a la adaptación de la sociedad a las tecnologías. Internet, móviles y videojuegos, ocupan un espacio importante en el proceso de socialización, influyendo en comportamientos y actitudes” Levis (2002).

Vivimos en un mundo cada vez con más tecnología, la misma que está presente en casi todos los ámbitos (trabajo, vida familiar, ocio, estudios, etc.). De ahí que los canales de comunicación por donde los adolescentes reciben



información es diferente, así su manera de interactuar con el mundo. Hoy en día la industria de los videojuegos se ha consolidado como uno de los sectores preferidos por los adolescentes.

El videojuego es considerado un medio de comunicación muy importante hoy en día, ya no es meramente para entretener, por lo que se debe tener control como un medio de comunicación. No se necesita tener mucho dinero para acceder a un videojuego, lo pueden hacer con consolas, pc's, móviles; por lo que se puede decir que, de cada 10 adolescentes, 9 juegan diariamente su videojuego favorito.

Como otras formas de comunicación, los videojuegos son a veces sujetos de controversia y por consiguiente han sido objeto de censura. En ocasiones los videojuegos exhiben violencia, publicidad, consumo de drogas, etc. A causa de esto, han sido objeto de críticas, por parte de grupos con motivos políticos, religiosos y otros. Diversos videojuegos han sido acusados de promover comportamientos violentos.



CAPÍTULO I

EL VIDEOJUEGO

1.1 RESEÑA HISTÓRICA DE LOS VIDEOJUEGOS

Desde tiempos inmemoriales el ser humano ha utilizado herramientas tecnológicas para comunicarse, así este se ayudó de una serie de utensilios tecnológicos para realizar las tareas básicas del quehacer cotidiano. Es decir, que la evolución natural lo ha diseñado para manejar estas herramientas de una forma innata.

Estos antiguos utensilios tecnológicos fueron evolucionando notablemente. Se menciona al teclado que fue utilizado y configurado por los operarios para la producción industrial en gran escala. En este contexto surgen las bases de las consolas y juegos electrónicos.

Es difícil precisar el origen del primer videojuego, no obstante se menciona el juego OXO o Nought crosses, su creador Alexander S. Douglas en 1952, consistía en un tres en raya, en el cual el jugador se enfrentaba con la máquina o EDSAC, y permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina.

(Ver figura 1).



Figura 1. Douglas, A. (1952). OXO o Nought crosses.

En 1958 William Higginbotham, creó el programa Tennis for Two: un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de Brookhaven National Laboratory, elaborado por un programa de cálculo de trayectorias y un osciloscopio, consistía en interceptar una bola que cruzaba la pantalla moviendo una línea que hacía paleta. Su autor nunca lo patentó y Atari lo comercializó con el nombre de PONG, a partir de 1972, con gran éxito y es considerado el primer videojuego. (Ver figura 2).



Figura 2. Higginbotham, W. (1958). Tennis for Two.

En 1961, Steve Russell programador y científico, creó el juego para computadora Spacewar, usó gráficos vectoriales, su característica es que dos jugadores controlaban la dirección y la velocidad de dos naves espaciales que

luchaban entre ellas. (Ver figura 3).



Figura 3. Russell, S. (1961). Spacewar.

En 1966, Ralph Baer conjuntamente con Albert Maricon y Ted Dabney crearon el juego doméstico Fox and Hounds. Posteriormente este proyecto se convierte en Magnavox Odyssey, permitía conectarse con el televisor y jugar varios juegos pregrabados. (Ver figura 4).



Figura 4. Baer. R. (1972). Fox and Hounds y Magnavox Odyssey.

Posteriormente surge el juego Pong, con características similares a Tennis for Two, usada en lugares públicos: bares, salones recreativos, aeropuertos, entre otros. El sistema fue diseñado por Al Alcorn para Nolan Bushnell en la empresa Atari.



Figura 5. Bushnell, N. (1971). Computer Space.



Universidad de Cuenca

En 1972 surge el juego Pong, con características similares a Tennis for Two, usada en lugares públicos: bares, salones recreativos, aeropuertos, entre otros. El sistema fue diseñado por Al Alcorn para Nolan Bushnell en la empresa Atari. (Ver figura 6)

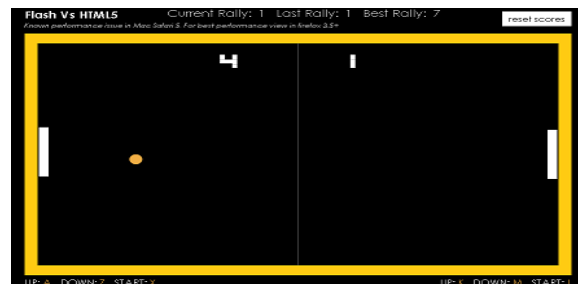


Figura 6. Alcorn, A. (1972). Juego Pong.

En 1975 Atari (Nolan Bushnell), creó el primer juego a color, Indi 800, que permitía que jugasen simultáneamente 8 jugadores. (Ver figura 7)



Figura 7. Bushnell, N. (1975). Indi 800.

En 1976 Steve Jobs y Steve Wozniak, programadores de Atari, desarrollaron un juego que al igual que Pong, ha pasado a la historia como uno de los grandes clásicos. Este juego era una versión para un jugador del ya conocido y nombrado PONG, Breakout, el famoso juego de los ladrillos. (Ver figura 8).



Figura 8. Wozniak, S. (1976). Juego Breakout.

En 1980 se empieza a distribuir las Games y Watch, las primeras consolas portátiles del mundo, precursores de Game Boy.

Este mismo año (1980), Shirgeru Miyamoto, programador de Nintendo creó para arcade el súper clásico Donkey Kong, el protagonista era un monigote llamado en principio Jumpman que tenía que ir saltando barriles hasta llegar a su amada princesa, secuestrada por un mono gigante. Gracias al éxito que tuvo este juego, Jumpman cambió su nombre por Mario, siendo este uno de los videojuegos más famosos hasta la actualidad en el mundo entero. (Ver figura 9).



Figura 9. Miyamoto, S. (1980). Juego Donkey Kong.

A finales de los 70, la industria de los videojuegos entró en una importante

crisis, ya que los jugadores preferían piratear o comprar los juegos en vez de ir a los centros recreativos a gastar fichas y monedas en ellos. La solución de la crisis fue crear las propias consolas caseras y software para ellas de parte de las propias empresas. Con ese contexto se crea la Nintendo Entertainment System, la consola de 8 bits lanzada por Nintendo en 1983 en Japón y en 1985 para el resto del mundo. (Ver figura 10).



Figura 10. Nintendo Entertainment System. (1983).

Surge la Neo Geo (SNK), una consola con características técnicas similares a un Arcade, sólo con un costo económico poco asequible para los usuarios de clase media. Esta generación denotó un considerable aumento en la cantidad de jugadores y la introducción del CD_ROM, así como la diversificación de los tipos de juegos, relacionados con los géneros, formas, estilos. En esta forma los videojuegos en 3D fueron escalando un sitio importante en la sociedad, principalmente a la generación de treinta y dos bits en la videoconsolas: Sony Play Station y Sega Saturn. Y la generación de sesenta y cuatro bits en las videoconsolas: Nintendo 64 y Atari jaguar. (Ver figura 11).



Figura 11. Nintendo Neo Geo. (1992).

Al respecto, con este auge electrónico surgen las videoconsolas portátiles, tales como Game Boy (Nintendo), Game Gear (Sega), la Lynx (Atari, y la Neo Geo Pocket. Nintendo ha sido la dominadora del mercado de las portátiles, su éxito se debe a la jugabilidad y la capacidad técnica de sus juegos. (Ver figura 12).



Figura 12. Game Boy. (2001).

El ordenador personal PC es la plataforma más cara de juegos, pero también la que permite mayor flexibilidad. Esta flexibilidad proviene del hecho de poder añadir al ordenador componentes que se pueden mejorar constantemente, como son tarjetas gráficas o de sonido y accesorios como volantes, pedales y mandos, etc. Además es posible actualizar los juegos con parches oficiales o

con nuevos añadidos realizados por la compañía que creó el juego o por otros usuarios. (Ver Figura 13)



Figura 13. Consola Ordenador Pc.

1.2 CONCEPTO DE VIDEOJUEGO

Videojuego o juego de video, es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade (máquina para alojar videojuegos), una videoconsola (dispositivo que se conecta al televisor y ordenadores), un dispositivo handheld (un teléfono móvil, por ejemplo), los cuales son conocidos como “plataformas”.

Aunque usualmente el término “video” en la palabra “videojuego” se refiere en si a un visualizador de gráficos rasterizados (es el proceso por el cual una imagen descrita en un formato gráfico vectorial se convierte en un conjunto de píxeles o puntos para ser desplegados en un medio de salida digital, como una pantalla de computadora, una impresora electrónica o una imagen de mapa de bits), hoy se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador.



(Videojuego, 2016)

El videojuego se sustenta gracias a la tecnología digital de la computadora; se integra en la máquina a través de un programa que gestiona cualquier tipo de información capaz de ser digitalizada. El videojuego es una máquina en sí mismo y, como tal, no existiría sin nuestra propia naturaleza. Por ello, hombre y máquina son capaces de coexistir en una misma naturaleza al sumergirse en un determinado mundo virtual, ya sea para conseguir un cierto control sobre el estudio de la naturaleza, como para pasar un buen rato de ocio, o quizás ambas cosas. López (2010, pp. 55-56)

Según Aarseth (2007) resalta: “consiste en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético”.

Es decir, el videojuego se presenta como una verdadera creación de arte, que encierra un excelente lenguaje audiovisual y coloca al usuario en el centro de la experiencia, alcanzando el nivel de estado óptimo caracterizado por la inmersión, concentración y aislamiento, recreado en el juego.

Para el antropólogo Huizinga (2007) el acto de jugar es:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. Huizinga (2007, pp. 45-46).



Con esta definición podemos decir entonces que el juego lo elegimos libremente, el mismo que está limitado por el tiempo y un espacio, que las reglas son obligatorias y este genera conciencia de vivir en una realidad paralela.

Para Rouse (2001) la jugabilidad: "Es el grado y la naturaleza de la interactividad que el juego incluye, es decir, cómo el jugador es capaz de interactuar con el mundo virtual y la forma en que el mundo virtual reacciona a las elecciones que el jugador ha hecho".

Al respecto implica el grado que el jugador se involucra en la realidad virtual, puede favorecer en el rompimiento de las barreras sociales causando perjuicio en la personalidad del ser humano. Rouse (2001).

Según Ravaja (2005) "La experiencia de juego depende del contexto en que se produce, la presencia o ausencia de personas cuando se juega y la relación afectiva con dichas personas modifica la experiencia de juego, un grupo de jugadores unido por lazos afectivos genera una historia de interacciones mayor que un grupo de desconocidos". Ravaja (2005).

Es decir, se debe considerar la experiencia del juego como un proceso que se evidencia en el transcurso del mismo y a la vez considerar las múltiples dimensiones que lo constituye, en su contexto de significación afectiva que se establece por el hecho de jugar así como por el mismo juego.

En lo que respecta a las normas de los videojuegos Frasca (2001) considera que "podemos encontrar tantos juegos con normas, como juegos sin normas.



Representan mundos en los que se pueden realizar diferentes actividades, el jugador propone y acepta la norma y ésta puede ser abandonada en cualquier momento". Frasca (2001)

Al respecto estas pueden ser aceptadas y ejecutadas por el usuario, así como también pueden ser adulteradas o no aceptadas.

1.3 GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS

Los videojuegos pueden ser muy distintos entre sí, tanto en complejidad como en calidad gráfica y en temática. Así como ocurre con el cine y la música, existe una larga y compleja lista de géneros y subgéneros, y la clasificación de un mismo título puede variar según quien lo analice. Algunos de los principales géneros son los siguientes:

1.3.1 *Acción:*

Aquí el jugador debe usar su velocidad, destreza y reacción. Muy a menudo los videojuegos de acción usan la violencia como principal característica de interacción, específicamente el combate con armas de fuego o cuerpo a cuerpo. (Videojuego de acción, 2015). (Ver figura 14)



Figura 14. Resident Evil 6.(s.f).

1.3.2 Estrategia:

Tienen características bien definidas, aquí predomina la inteligencia y habilidad del jugador, así como el tipo de táctica y estrategia empleada para alcanzar la victoria en la partida. (Juegos de Estrategia: Definición y Características, 2012).

(Ver figura 15)



Figura 15. Juego de estrategia. (2004).

1.3.3 Rol:

En sus inicios, se centraban en ambientes de leyenda de tipo medieval. Y en los ochentas, tomó fuerza el tema de terror y de la ciencia ficción. Los personajes de un videojuego de rol son héroes potenciales; con sus actos son capaces de cambiar el destino del mundo en el que juegan. (López, 2010, pp. 219, 220). (Ver figura 16)



Figura 16. Juego Rol. (1974).

1.3.4 Aventura:

Es un género de videojuegos, caracterizados por la investigación, exploración, la solución de rompecabezas, y un enfoque en el relato en vez de desafíos basados en reflejos. (Videojuego de aventura, 2015). (Ver figura 17).

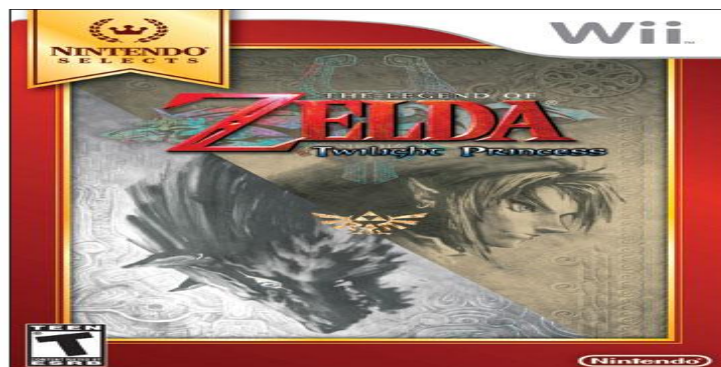


Figura 17. Juego de aventura. (2001).

1.3.5 Puzzle:

Implica la resolución de un problema a partir de un de la utilización de una

serie limitada de elementos, de tal forma que toda utilización equivocada impide llegar a dicha resolución. (López, 2010, p. 244). (Ver figura 18).



Figura 18. Juego Puzzle. (2003).

1.3.6 Simulación:

Parecen reales pero no lo son. Representan determinada acción que se realiza con objetos que existen en la realidad, como los simuladores de aviones. (Videojuego de simulación, 2014). (Ver figura 19).



Figura 19. Juego Simulación. (2014).

1.3.7 Deportes:

Es un videojuego de consola o de computadora que simula el campo de deportes tradicionales, en algunos resaltan en realidad el campo de juego y en otros destacan la estrategia detrás del deporte. (Videojuego de deportes, 2015). (Ver figura 20).



Figura 20. Juego Deporte. (2015).

1.3.8 Carreras:

Aquí se imitan competencias entre vehículos. Usualmente el objetivo es recorrer cierta distancia o ir de un sitio hacia otro en el menor tiempo posible, como en el automovilismo y el motociclismo. (Videojuego de carreras, 2015). (Ver figura 21).



Figura 21. Juego Carreras. (2007).

1.3.9 Género mixto:

Es muy habitual hoy en día que los videojuegos toman elementos de más de un género, lo que ha dado lugar a géneros mixtos, por ejemplo: rol-acción, aventura-acción, etc. (Videojuego de aventura-acción, 2015). (Ver figura 22).



Figura 22. Minecraft. (2014).

1.4 ¿POR QUÉ SELECCIONAMOS ESTE VIDEOJUEGO?

Previo al desarrollo de esta tesis, se realizó un estudio de carácter cuantitativo que permitió determinar el nombre del videojuego más utilizado por los adolescentes de la población a ser estudiada. Para ello se aplicó una técnica de muestreo por conglomerados, donde el mismo fue elegido de una muestra de 70 adolescentes, alumnos de la Unidad Educativa Bilingüe.

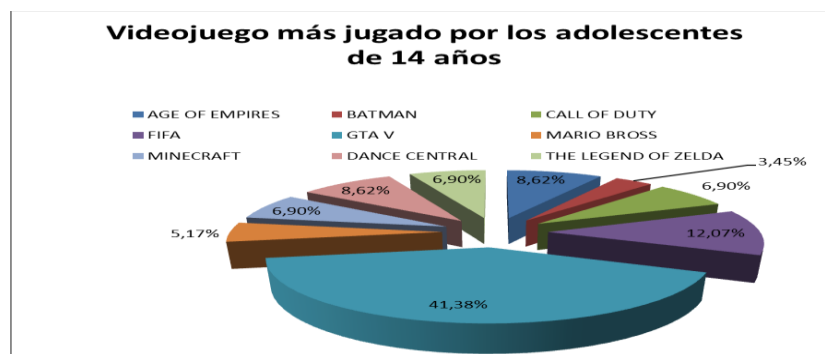


Gráfico 1

Esta encuesta permitió conocer cuál es el videojuego más utilizado por los adolescentes en Cuenca, con un 41,38% vemos que el más jugado es GTA 5, además la narrativa del videojuego, es duramente cuestionada por algunos



sectores de la sociedad, siendo este un género de acción-aventura, que tiene como objetivo el de cumplir diferentes misiones, este videojuego orienta fuertemente al conflicto social originado por la influencia del tráfico de drogas, tales como el asesinato, la corrupción, el hurto, envidias, codicia, etc., de una sociedad ficticia que representa a la sociedad estadounidense de la época de los 90's. Este momento social fue especialmente violento y marcó los diferentes sucesos de acción originados en su mayoría por el narcotráfico y permanentemente han sido recreados en los diferentes medios de comunicación considerando a este videojuego el objeto de estudio, para el análisis de principios y valores presentes y respetados o vulnerados en el mismo.

1.5 DESCRIPCIÓN VIDEOJUEGO GTA 5

Es una serie de videojuegos de acción-aventura de mundo abierto, en donde ofrece al jugador la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad. Sus autores David Jones, Sam y Dan Houser. Originalmente fue creado por DMA Desing Limited, desarrolladora escocesa de computadoras y videojuegos, posteriormente pasó a llamarse Rockstar North, y distribuida por la empresa Rockstar Games.

La característica de la empresa Rockstar Games es dotar a sus juegos de contenidos violentos y sexuales de forma explícita. En el videojuego GTA 5 se comprueba la existencia de estos contenidos, en el que las acciones básicas



del personaje se destinan generalmente a actos violentos y agresivos, enmascarados en la defensa de la banda propia.

Gran Theft Auto V, comúnmente abreviado de GTA 5, es la decimoquinta entrega de la saga Grand Theft Auto que fue lanzado el 17 de septiembre de 2013 para las consolas Xbox 360 y Play Station 3. El predecesor es Grand Theft Auto: The Ballad of ay Tony, lanzado para las mismas plataformas. Es la segunda entrega de la saga para consolas de última generación, con mejoras gráficas muy notables.

Es un juego de sandbox. El modo sandbox es una opción entre los juegos orientados a objetivos, y deberían ser diferenciados de otros juegos de final abierto sin objetivos como la saga de GTA, entre otros, más grande y realista. Un jugador puede ignorar o desactivar ciertos objetivos, esto puede abrir posibilidades que no fueron intencionales por el diseñador del juego.



Figura 23. Grand Theft Auto V. (2013).

1.5.1 SINOPSIS

La historia transcurre en la remodelada ciudad ficticia de Los Santos, donde



Michael, Trevor y Franklin trabajan individualmente, nueve años después de un asalto frustrado en Lundendorff (North Yankton), que dejó a dos de sus cómplices muertos y obligó a un tercero a la clandestinidad, el ex ladrón de bancos, Michael Townley, fue tomado como muerto en North Yankton y ha sido puesto bajo protección de testigos con su familia en los Santos (San Andreas) con una nueva identidad: “Michael De Santa”. A Franklin Clinton, que trabaja como embargador de vehículos en un concesionario de autos, junto con su amigo Lamar Davis, se le pide recuperar un vehículo perteneciente al hijo de Michael, Jimmy, quien está atrasado en el pago de su adquisición. Deduciendo que su hijo está a punto de convertirse en una víctima de fraude de crédito, Michael se esconde en el vehículo y se enfrenta a Franklin. Cuando éste conduce de camino al concesionario, lo obliga a estrellar el coche contra el negocio. Clinton es despedido, pero él y De Santa se convierten en amigos.



Figura 24. Grand Theft Auto V. (2013).

Posteriormente, cuando Michael descubre a su esposa Amanda en la cama con su entrenador de tenis, él y Franklin lo persiguen hasta una mansión, la que Michael destruye con furia. Para su mala suerte, la propiedad pertenece al



narcotraficante mexicano Martín Madrazo, que localiza a De Santa y le exige una indemnización. Ellos acceden a pagar su deuda mediante el dinero obtenido de un robo a una joyería. Trevor Philips, el otro sobreviviente del robo en Lundendorff, se entera del asalto por la televisión. Y, al darse cuenta de que el autor no podía ser otro que el propio de Townley, irrumpe en la vida de su ex compañero, luego de haberle seguido pista a Los Santos.

Mientras tanto, la vida personal de los protagonistas comienza a salirse de control. La inesperada reaparición de Trevor desencadena un comportamiento imprudente y errático en Michael, lo que impulsa a su familia a irse de casa. Así mismo, los intentos de Michael por hacer algo en la vida lo llevan con Devin Weston, un capitalista de riesgo e incursionista corporativo, quien desarrolla un resentimiento contra él. Franklin se ve perturbado por la forma en que Lamar cae bajo la influencia de Harold "Stretch" Joseph, un gánster que desertó a la banda de los Familiares durante su estancia en prisión, pasándose al enemigo (los Ballas) y repetidamente intenta matar a Lamar para probarse a sí mismo ante sus nuevos aliados. Por su parte, Trevor hace sus esfuerzos para consolidar su poder y control sobre el mercado de la metanfetamina en el condado de Blaine, tras haberse revelado contra la banda de los moteros The Lost, los Mexicanos Varrios Los Aztecas, los Salvadoreños, La Marabunta Grande, traficantes de metanfetamina locales, mercenarios contratados por el gobierno y contra una tríada liderada por Wei Cheng, una de las figuras más importantes en el mundo del hampa chino.

A medida que avanza el juego, Michael se ve obligado por los agentes del FIB,



Dave Norton y su compañero Steve Haines, a realizar una serie de operaciones con Clinton y Philips con el objetivo de socavar una agencia rival, la IAA. Bajo órdenes de Haines, el trío ataca un convoy blindado que lleva fondos destinados a la IAA y asaltan un banco que contiene la nómina de todos los policías corruptos y funcionarios públicos de Los Santos.

Sin embargo, durante esto Michael y Trevor se ven obligados a esconderse temporalmente en el condado Blaine luego de que Philips secuestre a la mujer de Madrazo tras no recibir una compensación por realizar un trabajo para éste. Puesto que Steve está bajo investigación por sus métodos, fuerza al grupo a entrar en la sede del FIB y borrar cualquier evidencia de sus servidores que pueda ser utilizada contra él. Michael tiene la oportunidad de borrar todos los datos de sus propias actividades en el proceso, destruyendo todo el chantaje de Haines sobre él. Después de convencer a Trevor para devolver a la esposa de Madrazo, comienzan a hacer planes para el mayor golpe que jamás puedan imaginar: asaltar la reserva de lingotes de oro de Union Depository.



Figura 25. Grand Theft Auto V. (2013).



Después de volver a Los Santos, Michael hace las paces con su familia y vuelven a vivir juntos. Sin embargo, Trevor descubre que un antiguo cómplice del asalto de North Yankton, Brad, fue asesinado y no está en prisión como se le hizo creer. En su lugar, fue sepultado en la tumba destinada para Michael. Philips se siente traicionado por Michael, hecho que causa fricción dentro del grupo y amenaza con destruir sus planes para el robo a Union Depository.

Posteriormente, cuando De Santa y Norton se ven envueltos en un enfrentamiento múltiple en el que se implican el FIB, la IAA y la empresa de seguridad privada Merryweather, Trevor acude en su ayuda, expresando que solo él tiene el derecho de matar a Michael. A pesar de no perdonarlo, Philips indica que solamente se separará del grupo luego de llevar a cabo el atraco a Union Depository.

El golpe es un éxito, pero Franklin es presionado por Haines y Weston para asesinar a Trevor y Michael, respectivamente. Clinton tiene tres opciones: matar a Trevor, a Michael o permitirles vivir y enfrentar a sus enemigos. En caso de que Franklin asesine a cualquiera de los dos, éste regresa a su antigua vida y cesa el contacto con el sobreviviente.

Alternativamente, si no mata ninguno, el trío une fuerzas para resistir una embestida del FIB y Merryweather para luego asesinar a Stretch, Wei Cheng, Steve Haines y Devin Weston. Con todos sus enemigos eliminados, los tres quedan de acuerdo en dejar de trabajar juntos, pero seguir con la amistad. (Grand Theft Auto V, 2016).



1.6 OTROS ESTUDIOS DEL VIDEOJUEGO GTA 5

Existe una gran preocupación con respecto a este tema de los videojuegos, tanto entre los educadores, investigadores, psicólogos, padres y demás profesionales, en la posible influencia en el desarrollo de los adolescentes. Por tal motivo existen muchas investigaciones referentes a este tema:

Una investigación realizada por expertos de la Universidad del Estado de Ohio sugiere que hay una característica técnica que sí puede potenciar esa consecuencia indeseada: el 3D. “Los avances tecnológicos intensifican los efectos en el comportamiento de los jugadores”, así lo dijeron Brad Bushman, coautor del estudio junto a Robert Lull.

Los dos investigadores antes mencionados pusieron a 194 estudiantes (dos tercios eran mujeres) a jugar Grand Theft Auto V durante 15 minutos. A la mitad de ellos se les dijo que intentaran matar a todos los personajes que se encontraran a su paso, mientras que el resto realizó, siguiendo las instrucciones de los psicólogos, actividades virtuales pacíficas. También hubo diferencias en el formato técnico utilizado: unos voluntarios jugaron en el tradicional 2D y otros, con pantallas 3D y las gafas pertinentes para esa versión.

Luego les hicieron llenar un cuestionario para valorar las emociones, de 1 a 5, que sentían después de la sesión de GTA 5. Los jugadores pacíficos, en 3D y 2D, dieron una puntuación similarmente baja a la casilla de “enfado”, pero los que perpetraron matanzas en la versión 3D del videojuego marcaron notas



significativamente más altas en esa categoría que quienes apretaron el gatillo en pantallas 2D.

Además, los investigadores les preguntaron por el grado de inmersión, es decir, hasta qué punto se habían sentido como si actuaran en un entorno real. También los jugadores 3D dieron en este apartado las puntuaciones más altas. “La combinación de contenido violento y tecnología inmersiva puede ser problemática”, ha resumido Bushman. (Colado, P., s.f).

Para Etxeberria, Félix (2001): “Tras analizar más de 260 estudios e investigaciones sobre el tema, llega a la conclusión de que los videojuegos tienen algunos efectos negativos en lo que respecta a las actitudes violentas y el sexismo, pero también tienen una influencia positiva en el uso educativo y terapéutico y en el desarrollo de diversas habilidades de todo tipo. Las posibilidades educativas de los videojuegos son muy extensas y el supuesto efecto patológico sobre la personalidad del jugador no ha sido demostrado”. Etxeberria (2001).

José Cervera en su artículo de opinión de eldiario.es (2015), nos presenta algunas reflexiones sobre los videojuegos: “Los videojuegos tienen una historia de violencia y de imágenes escabrosas que la mejora de la tecnología de síntesis de imagen contribuye a hacer cada vez más realistas. Los primeros videojuegos mostraban personajes estilizados (Mario, Pac-Man, Donkey Kong) en situaciones muy abstractas, pero desde títulos como Castle Wolfenstein y su descendencia (Doom, Quake, Half Life, Halo, Medal of Honor, etc.) los



Universidad de Cuenca

personajes y las situaciones han ido haciéndose cada vez más realistas hasta que en ofertas posteriores como las sagas de Call of Duty, Grand Theft Auto, Mortal Kombat o Battlefield las imágenes son prácticamente foto realistas (sobre todo en las videoconsolas) y la violencia es desaforada”. Cervera (2015)



CAPITULO II

2.1 DERECHOS, PRINCIPIOS Y VALORES HUMANOS UNIVERSALES EN LA COMUNICACIÓN SOCIAL HIPERMEDIA

Los seres humanos necesitamos vivir en una sociedad y para que esta sociedad funcione necesitamos aprender a convivir en la misma.

En el segundo artículo Derechos y Libertades. El sistema de información y comunicación social en el Ecuador a partir de la Constitución de Montecristi y de la Ley Orgánica de Comunicación, escrito por el Dr. Bolívar Ávila, como parte de la investigación realizada a los medios digitales, dentro del Grupo CICNETART¹, podemos destacar a Vásquez (2006) quien dice que los derechos humanos son algo más que declaraciones y pactos, estos a su vez se entienden como un conjunto de procesos que permiten espacios de lucha por la dignidad humana.

De igual manera Dussel (1973), nos da a entender en una de sus obras filosóficas La Ética de la Liberación. Esta nos lleva a entender que existe una denuncia, en la que la sociedad nos conduce a excluir al pobre y él cree una obligación de acuerdo a mecanismos de un nuevo sistema en el que todos pueden participar de la justicia con el apoyo general.

Josa Fructuoso (2015): Los Derechos Humanos representan un horizonte ético que parte de una concepción no solo optimista sino idealizada del ser humano, al que entiende como un ser que posee un elemento diferenciador que lo hace

¹En la línea de investigación de CICNETART, trabajamos también el tema de la normativa constitucional y legal que rige el sistema comunicativo ecuatoriano.



distinto del resto de los seres vivos. Antes, a ese elemento se le llamaba alma, ahora ha dejado de tener nombre, pero se sigue contando con él. Tal vez de ese error de inmodestia se derivan muchos males, todos ellos relacionados con nuestra incapacidad para cumplir aquello que somos capaces de formular.

2.1.2 EL MOVIMIENTO INTERNACIONAL DE DERECHOS HUMANOS

En 1948, la Asamblea General de las Naciones Unidas adoptó la Declaración Universal de Derechos Humanos, la cual representa un modelo común a ser alcanzado por todos los pueblos y naciones.

Los derechos humanos están conceptualizados como las condiciones que permiten crear una correspondencia integrada entre la persona y la sociedad, identificándose consigo y los demás, que les permitan desarrollarse como personas, autónoma, de estatus, etnia, raza o nacionalidad y no dependen del ordenamiento jurídico vigente.

Son esenciales a las personas, intransmisibles, irrevocables, e irrenunciables, de carácter universal e igualitario, así como son incompatibles con los sistemas basados en la superioridad de una raza, pueblo, etnia, grupo o condición social, y son autónomos de contextos históricos y sociales.

La declaración Universal de los Derechos Humanos contempla los siguientes artículos referentes a la igualdad, trato y libertad de expresión, así:

Según Javier García Espinar, los principales derechos, principios y valores son:

Artículo 1.-Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y conciencia, deben comportarse



fraternalmente los unos con los otros.

En el primer artículo se exige se respete la igualdad absoluta entre los humanos, sin importar que vengan de cualquier lugar del mundo con costumbres y tradiciones diferentes, con creencias religiosas que no compartan con el resto. El ser humano nace con todos los derechos, y por tanto nadie puede prohibirles ejercer su religión, su modo de pensar, su ideología con respecto a la sociedad.

Todos los seres humanos nacen libres en igualdad y derechos.

No existe nadie superior, en varias épocas de la historia de la humanidad, ciertas etnias se decían superiores, unos por su acceso a las artes y las ciencias, otras, por las riquezas acumuladas, quizás por su color de piel, etc., por lo que pretendían dominar al resto de humanidad. La declaratoria Universal de los Derechos Humanos dice que todos los seres humanos nacemos libres con igualdad de Derechos.

Artículo 2, numeral 1 .-Toda persona tiene todos los derechos y libertades proclamados en esta Declaración, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición.

Desde el momento de la vida, el ser humano tiene sus derechos que deben ser respetados por la sociedad, ya que esta tiene su principio y su fin con el ser humano, por lo que la religión, la política, la nacionalidad debe ser respetada porque esta misma la garantiza.

Artículo 3.-Todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad



de su persona.

Artículo 4.-Nadie estará sometido a esclavitud ni a servidumbre, la esclavitud y la trata de esclavos están prohibidas en todas sus formas.

Cuando las naciones poderosas dominaron por la fuerza otros países o continentes, esclavizaron a sus habitantes, por medio del miedo y del terror, destruyeron culturas tan, o más importantes que algunas conocidas, obligándoles a adoptar sus creencias, sus costumbres, religiones, luego y con el paso del tiempo se perdieron en la inmensidad del tiempo las riquezas culturales de los esclavos. Aparecieron, posteriormente, nuevas formas de esclavitud, que existen hasta hoy, por lo que La Naciones Unidas piden a todos los países miembros, luchar contra la trata de personas o cualquier tipo de esclavitud vigente.

Artículo 5.-Nadie será sometido a torturas ni a penas o tratos crueles, inhumanos o degradantes.

Acompañado con la esclavitud o servidumbres, venía la práctica de métodos degradantes, digo venía, porque supuestamente se erradicaron esto métodos, que en la actualidad se siguen utilizando, lo que está prohibido por esta declaratoria.

Artículo 18.-A la libertad de pensamiento, conciencia y creencia. Este derecho incluye la libertad de cambiar de religión o de creencia, así como la libertad de manifestar su religión o su creencia, individual y colectivamente, tanto en público como en privado, por la enseñanza, la práctica, el culto y la observancia.



A pesar de la libertad de creencia, conciencia y pensamiento, la humanidad, quizás por su complejo de superioridad, piensa que aquello que es suyo es lo correcto, y la religión, el pensamiento político o las costumbres ajenas son las erradas, por lo que a las buenas o a las malas intentan hacer prevalecer su criterio, muchas veces siendo la causa de guerras fratricidas.

Artículo 19.-Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión.

Quizás uno de los temas de mayor vulnerabilidad es el Derecho a la expresión y opinión. Difícil decir que sobre la tierra exista un país que goce de la libertad absoluta de expresión u opinión. Si, se encuentran lugares que tienen un poco más de libertades, pues si alguien,” documentadamente, inteligentemente, ingenuamente” expresa su opinión contraria al del dominante del momento, se encamina, seguramente, a una retaliación de parte del dominante, por lo que el imperio del terror es generalizado y quien se atreva a hacerlo, desafía al poderoso y, si, es objeto de destierros, cárcel e incluso a perder la vida.

Artículo 27, numeral 1.-Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.

Las expresiones artísticas han servido muchas veces para denunciar las violaciones a los derechos humanos, pero así mismo han sido perseguidas sin clemencia. Pintores que han plasmado en su arte la furia reprimida, del nativo



que se ve imposibilitado de reclamar y solo lo puede hacer a través de los cuadros. Músicos que con su guitarra y su voz claman justicia para el desvalido, literatos que utilizan la pluma, y con sus poemas cantan y denuncian las injusticias y a la imposibilidad de reclamar sus derechos a acceder a la cultura y al arte.

Los derechos humanos nacieron con la existencia del ser humano, para su aceptación fue necesario el paso de muchos siglos en los que fue explicado a través de la filosofía el concepto mismo de aquellos, hasta hoy no son aceptados universalmente. En los países que si son aceptados, frecuentemente son violados y en otros en los que no, como en el estado islámico, los básicos derechos humanos han sido rechazados hasta el punto de que las mujeres son obligadas a tapar su rostro y aquellos que no creen en su precepto religioso tienen que pagar tributos para no ser molestados.

2.1.3 LOS DERECHOS DE LA COMUNICACIÓN

Un gran paso para la convivencia fue el de incorporar los derechos fundamentales en la comunicación.

A inicios de la década del 70 y luego de que Sean McBride, es designado como Nobel de la Paz, elabora un informe en el que, pretende que la comunicación sea emitida igualitariamente desde todos los ámbitos, queriendo que esta igualdad sea entre los medios de comunicación norteamericanos y los sudamericanos, igualitarios sin que se nos imponga desde el poder norteamericano la comunicación que influye en el modo de actuar y de pensar,



sobre todo de sudamérica. En algún momento la UNESCO defiende este proyecto que de a poco se va perdiendo y que se olvida definitivamente a finales de la década de los 70's, e inicios de los 80's

Se aceptó finalmente, por parte de la UNESCO que los flujos informativos transnacionales, especialmente los provenientes de norteamérica son buenos y necesarios.

En la Cumbre Mundial de la Información (Túnez 2003-Ginebra 2005) se empezó a hablar de los derechos de la comunicación como un concepto que define a un conjunto de derechos en cuyo centro estaría la libertad de expresión y que pueden verse como una creación de las condiciones para el ejercicio completo de la libertad de expresión.

El Sistema Interamericano de protección de derechos humanos da un altísimo valor a la libertad de expresión, prohíbe la censura previa, y autoriza la responsabilidad ulterior. (Rodríguez, Múnera y Orozco, 2012). Defiende la libre circulación de la información y cree que el debate público, abierto y desinhibido de los asuntos es condición de la democracia.

El modelo constitucional y legal de la comunicación en el Ecuador ha propuesto un texto normativo similar al sistema interamericano e igualmente defiende la libertad de expresión con responsabilidad, prohibiendo y castigando incluso penalmente la censura previa.



2.2 CONSTITUCIÓN POLÍTICA DEL ECUADOR 2008

2.2.1 GARANTÍAS

La Constitución Política del Ecuador garantiza, en el art. 3.- 1, sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes.

Así mismo en el Título II capítulo 1, artículo 11, numeral 9, nos habla sobre el más alto deber del estado que consiste en respetar y hacer respetar los derechos humanos que garantiza esta Constitución.

2.2.2 DERECHO A LA COMUNICACIÓN

En el Título II, Capítulo 2, sección tercera, Artículo 16, numeral 1, nos dice que todas las personas tienen derecho a una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

En el numeral 2, el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

El Artículo 19.- La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente. Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo,



la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos. Para nuestro estudio, la Constitución Política nos garantiza las libertades para expresarnos, y en este estudio se lo aplica a los videojuegos, en los cuales los ciudadanos pueden expresar todos sus sentimientos, dudas y emociones. Es cierto que en algunos, y quizás en aquellos trabajados en países extranjeros no cumplen con nuestros derechos y libertades, promoviendo exactamente lo que nos prohíbe la Constitución, y en muchos de ellos encontramos, violencia a alto nivel, mensajes y promoción sexual, viola la libertad de culto, criticando o burlándose de cierta religiones o sus representantes.

No se diga de la dignidad humana, por lo que en ciertos casos es importante limitar la venta o la difusión de estos videojuegos, que contravienen nuestras leyes y nuestros derechos. Sin embargo los videojuegos son parte de nuestras libertades que deben ser respetadas y garantizadas en su difusión.

2.2.3 MEDIDAS DE PROTECCIÓN

Escogimos también algunas disposiciones constitucionales e internacionales pertinentes o relacionadas con el tema de nuestro trabajo, que detallamos a continuación:

En el Título II Capítulo 3, sección quinta, artículo 44, el Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.



El Estado adoptará medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes, así en el Artículo 46, numeral 7, como la protección frente a la influencia de programas o mensajes difundidos a través de cualquier medio, que promuevan la violencia, o la discriminación racial o de género. Las políticas públicas de comunicación priorizarán su educación y el respeto a sus derechos de imagen, integridad y los demás específicos de su edad.

Al igual que en el artículo 7 de la Declaración de los Derechos del Niño, aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1959, que indica que: “El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y que permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad. El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término a sus padres. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán en promover el goce de este derecho”.

2.3 NORMAS DEONTOLÓGICAS DE LA LEY ORGÁNICA DE COMUNICACIÓN DEL 2013

Los medios de comunicación públicos, privados y comunitarios deberán expedir



por sí mismos códigos deontológicos orientados a mejorar sus prácticas de gestión interna y su trabajo comunicacional. Los códigos deontológicos no pueden suplir a la ley.

Las Normas Deontológicas se refieren al buen hacer que produce resultados deseables, en el ámbito de las profesiones. La presencia de las reglas del buen hacer, constituyen deberes profesionales materializados por la moral y la ética. El artículo 10 de la Ley Orgánica de Comunicación dice que: “todas las personas naturales o jurídicas que participen en el proceso comunicacional deberán considerar las siguientes normas mínimas, de acuerdo a las características propias de los medios que utilizan para difundir información y opiniones:

2.3.1 Referidos a la dignidad humana:

- a. Respetar la honra y la reputación de las personas;

En el campo periodístico el respeto a la honra y la reputación de la personas es fundamental, pues mientras no haya una actitud que vaya en contra de la sociedad o uno de sus miembros, totalmente comprobada y castigada por un juez, no se la debería mencionar, peor difundir, por el perjuicio invaluable que se le causaría, y que la costumbre de los pueblos así lo determina.

- b. Abstenerse de realizar y difundir contenidos y comentarios discriminatorios; y,

El discriminar a alguien dentro de la sociedad, por su creencia religiosa, su raza o sexo es ir en contra de la ética. Es posible que aún en ciertas etnias el tener



una convicción distinta al de la costumbre sea mal vista, es esta la lucha que se debe acentuar para erradicar esta forma anacrónica de faltar el derecho de las personas.

c. Respetar la intimidad personal y familiar.

Nadie tiene derecho a juzgar la actuación personal de los individuos o de su núcleo familiar, dentro de aquel cada quien es dueño absoluto de su voluntad, y mientras no dañe al vecino, no se lo puede prohibir ni juzgar su forma de vivir, por lo que, en nuestro caso, el periodismo, respetara en toda la extensión, el derecho a su privacidad.

2.3.2 Relacionados con los grupos de atención prioritaria:

a. No incitar a que los niños, niñas y adolescentes imiten comportamientos perjudiciales o peligrosos para su salud;

Siendo los niños, niñas y adolescentes un grupo de la población vulnerables se debe propender a que no sean testigos de actitudes y actividades que realicen los adultos y que son contrarios a la seguridad de aquellos. Fumar delante de ellos, consumir alcohol, sustancias prohibidas, actos prohibidos. Sus mentes en formación, absorben fácilmente estas acciones que parecen ser normales, peor aún invitarles a emular estos actos u acciones.

b. Abstenerse de usar y difundir imágenes o menciones identificativas que atenten contra la dignidad o los derechos de las personas con graves patologías o discapacidades;

Debemos dirigir nuestras acciones a impedir que personas con alguna



capacidad especial sea objeto de burla o de bullying. Estas acciones lo que hacen es ofender a quienes tengan estas capacidades, alteren su estado mental y las conduzcan a desequilibrios emocionales permanentes capaz de afectarlos a ellos y a la sociedad. Evitar la representación avalorativa de escenas donde se haga burla de discapacidades físicas o psíquicas de las personas

c. Abstenerse de emitir contenidos que atenten contra la dignidad de los adultos mayores, o proyecten una visión negativa del envejecimiento.

Igualmente, con objeto de realizar obras de teatro, o literarias se debe evitar, que en ellas, se las caracterice sarcásticamente, tratando de burlarse de estas personas.

En la actualidad, el mundo, y sobre todo Europa se lamenta porque su población, mayoritariamente está conformada por personas adultas, lo hace porque ha perdido la capacidad de proyectarse en el tiempo, con una población medianamente rica en población juvenil, mientras que en el resto del mundo, los jóvenes son dueños del presente y en el futuro cuentan con un mundo sin adultos mayores, se ríen de las personas que sobrepasan la media de vida, haciendo injusta la sociedad para estas personas que un día dieron toda su capacidad para tener el mundo en el que vivimos.

2.4 DERECHOS FUNDAMENTALES, PRINCIPIOS Y VALORES EN LA LEY ORGÁNICA DE COMUNICACIÓN

En el contexto ecuatoriano, donde existe una Ley de comunicación que



controla y regula los contenidos de los medios masivos de comunicación, pero no tienen injerencia en los videojuegos, tomando en cuenta que estos son medios de comunicación utilizados por los adolescentes a diario en nuestro medio.

La Ley Orgánica de Comunicación según su artículo 1, tiene por objeto desarrollar, proteger y regular, en el ámbito administrativo, el ejercicio de los derechos a la comunicación establecidos constitucionalmente.

En el artículo 8, nos dice que los medios de comunicación, en forma general, difundirán contenidos de carácter informativo, educativo y cultural, en forma prevalente. Estos contenidos deberán propender a la calidad y ser difusores de los valores y derechos fundamentales consignados en la Constitución y en los instrumentos internacionales de derechos humanos.

En su artículo 17, nos explica que toda persona tiene derecho a expresarse libremente de cualquier forma y por cualquier medio, y serán responsables por sus expresiones de acuerdo a la ley.

El artículo 32, nos habla de la protección integral de las niñas, niños y adolescentes, quienes tienen derecho a la expresión de sus ideas, pensamientos, sentimientos y acciones, además que los mensajes que difundan los medios de comunicación social y las demás entidades públicas y privadas, privilegiarán la protección integral de los mismos.

La prohibición que nos hace el artículo 62 es la difusión a través de todo medio de comunicación social de contenidos discriminatorios que tengan por objeto o resultado menoscabar o anular el reconocimiento, goce o ejercicio de los



derechos humanos reconocidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales.

En lo referente al Artículo 71, sobre Responsabilidades comunes se anota: “La información es un derecho constitucional y un bien público; y la comunicación social que se realiza a través de los medios de comunicación es un servicio público que deberá ser prestado con responsabilidad y calidad, respetando los derechos de la comunicación establecidos en la Constitución, los instrumentos internacionales y contribuyendo al buen vivir de las personas. Todos los medios de comunicación tienen las siguientes responsabilidades comunes en el desarrollo de su gestión:

1. Respetar los derechos humanos y promover su plena aplicabilidad;
2. Desarrollar el sentido crítico de los ciudadanos y promover su participación en los asuntos de interés general;
3. Acatar y promover la obediencia a la Constitución, a las leyes y a las decisiones legítimas de las autoridades públicas;
5. Contribuir al mantenimiento de la paz y la seguridad;
7. Impedir la difusión de publicidad engañosa, discriminatoria, sexista, racista o que atente contra los derechos humanos de las personas;
10. Propender a la educomunicación.

2.5 SISTEMA NORTEAMERICANO: ENTERTAINMENT SOFTWARE RAITING BOARD

En Estados Unidos existe un sistema, “Entertainment Software Raiting Board”,



que evalúa y clasifica los contenidos de los videojuegos y las edades a los que van dedicados, esta clasificación viene en la contraportada de los videojuegos:



Early childhood (Niñez Temprana): Los títulos clasificados en esta categoría tienen contenido apto para mayores de 3 años. No contiene ningún material que los padres encontrarían inadecuado.



Everyone (Todos los públicos): Los títulos clasificados en esta categoría tienen contenidos para usuarios desde los 6 años. Los títulos en esta categoría pueden contener una historieta sencilla, fantástica o un uso leve de violencia o de lenguaje apropiado.



E10+ (Todos los públicos mayores de 10 años): Los títulos clasificados en esta categoría tienen contenido apto para mayores de 10 años. Pueden contener más elementos de fantasía o violencia suave en la historia, lenguaje apropiado y/o temas sugestivos mínimos.



Tenagers (Adolescentes): Los títulos clasificados en esta categoría tienen contenido que puede ser conveniente para las edades 13 y mayores. Los títulos en esta categoría pueden contener violencia, temas sugestivos, humor negro, sangre y/o uso infrecuente del lenguaje fuerte.



Mature (Maduro): Los títulos clasificados en esta categoría tienen contenido apropiado sólo para mayores de 17 años. Pueden contener violencia intensa, sangre derramada, contenido sexual y/o lenguaje fuerte.



Adults Only (Sólo adultos): Este distintivo indica que los juegos solo deben ser utilizados por personas mayores de 18 años. Sus contenidos pueden incluir escenas prolongadas de violencia intensa y/o contenido y desnudez gráfica sexual.



Rating Pending (Pendiente de clasificar): El videojuego se ha sometido al ESRB y se está aguardando la clasificación final. Este símbolo aparece solamente en la publicidad antes del lanzamiento de un juego.

2.6 PORTADA Y CONTRAPORTADA DEL VIDEOJUEGO GTA 5

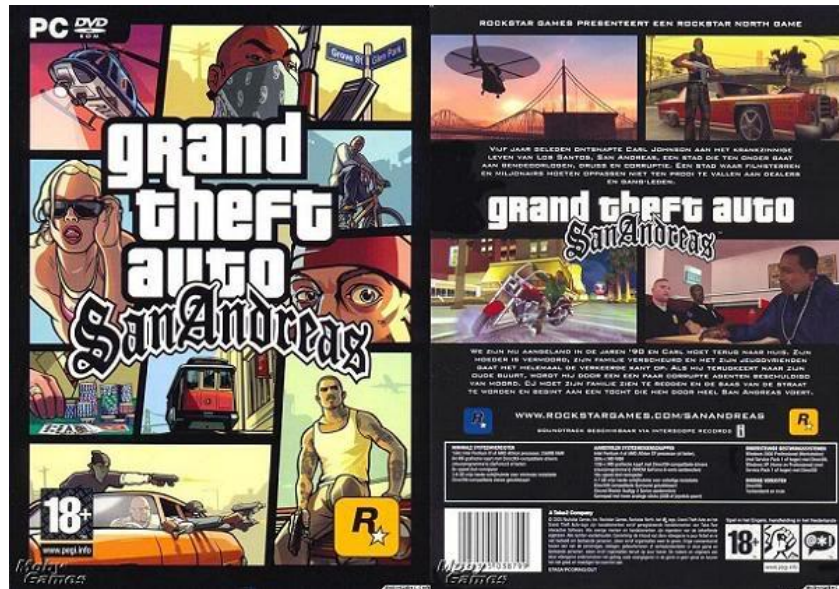


Figura 26. Portada y contraportada GTA 5



CAPITULO III

3.1 ANÁLISIS DE LAS NARRATIVAS HIPERMEDIA

Ya desde los años 40 Bush propuso que se creara un medio de comunicación que funcionará tal como pensamos, a base de relaciones, no linealmente². En los años 60 Nelson habla ya de Hipertexto como textos interrelacionados accesibles interactivamente y en forma digital (en ordenador). Cuando los ordenadores empiezan a tener capacidades gráficas, se incluyen imágenes fijas, y más tarde también sonidos, imágenes en movimiento, imágenes en 3D, etc., aunque se les sigue llamando hipertextos ya son hipermedia o multimedia interactivos.

De esta manera, respaldados por la narrativa hipermedia, el usuario, tiene la posibilidad de ser parte de un mundo de ficciones y fantasías, fabricado por él mismo, en donde muchas veces, se desarrolla el rol del personaje, que aunque pareciere opuesto totalmente al usuario, en realidad, es una extensión de lo que en algún momento quisiera hacer.

Todorov (1986, pág. 86), nos dice que la fantasía es un arma de combate contra las censuras. Es decir, que si de alguna manera se permite cumplir esta fantasía, pues se lo hace sin remordimientos y sin dañar a nadie, ya que es ficticio.

² Los beneficios de una estructura no lineal residen en el enlace cambiante de las escenas, el significado creado por el arreglo secuencial de las mismas y la reestructuración temporal del contenido para satisfacer las necesidades del usuario.



3.2 LENGUAJES HIPERMEDIA

La narración es una forma de conocer el mundo. Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación han abierto las puertas de lo que parecía imposible. Han destruido los límites del texto para sumergirnos en el hipertexto. Atrás quedan barreras insalvables que limitaban la libertad al acto creativo (linealidad, unidireccionalidad, empleo de un lenguaje único...) para introducirnos en un universo más rico, más abierto, más participativo, gracias a elementos como la no linealidad, la convergencia mediática y, sobre todo, la interactividad. Herramientas que confluyen en la creación de un nuevo campo de expresión que tiene como consecuencia inmediata los roles compartidos: el autor pasa a ser “auto-lector” y, viceversa, el lector es ahora “lecto-autor”. (García, F., 2003).

Decimos entonces que, hipermedia nace de la fusión de hipertexto y multimedia, es decir que lo lineal, sin movimiento tomó vida, como “organización textual, visual, gráfica y sonora a través de vínculos que crean asociaciones entre información relacionada dentro del sistema”. Caridad y Moscoso (1991, p. 48).

Entre los lenguajes hipermedia, podemos destacar los siguientes:

3.2.1 Hipertexto:

Es una estructura que organiza la información de forma no lineal. La estructura hipertextual permite saltar de un punto a otro en un texto - a otro texto- a través de los enlaces. En lugar de leer el texto de forma continua, ciertos términos



están unidos a otros mediante relaciones a través de los enlaces. Esto permite que los lectores o usuarios de un hipertexto accedan a la información que les interese de forma directa o que la busquen de acuerdo con sus propios intereses, sin tener que recorrer el texto entero paso a paso o secuencia a secuencia. Esta estructura y esta forma de organizar la información se puede lograr con la utilización de un ordenador.

Nelson (1965), estampó esta palabra y la definió como “lectura no secuencial”, en su obra *Literary Machines*.

3.2.2 Multimedia:

Es la combinación o utilización de dos o más medios de forma simultánea en la transmisión de una información. Una presentación multimedia por lo tanto, puede incluir fotografías, vídeos, sonidos y texto. Este concepto se aplica a los objetos y sistemas que apelan a múltiples medios físicos y/o digitales para comunicar sus contenidos. El término también se usa en referencia a los medios en sí que permiten almacenar y difundir contenidos con estas características. (Multimedia, Definicion.es, 2008, 2016).

3.2.3 Hipermedia:

Isidro Moreno (2008), en su libro *Musas y nuevas tecnologías*. El relato hipermedia, nos dice que “Hipermedia designa todo el espectro de nuevos medios interactivos a través de las telecomunicaciones, la televisión de alta definición interactiva por cable, los videojuegos y los multimedia” Moreno, 2002,



p. 27).

Entonces hipermedia es la combinación de hipertexto y multimedia, en donde hipertexto es entendido como una estructura en donde se organiza la información de forma no lineal; la multimedia es la tecnología que utiliza la información almacenada en diferentes formatos y medios, siendo está controlada por una persona.

3.3 LOS ELEMENTOS DEL RELATO EN EL VIDEOJUEGO

Se denomina “elementos narrativos” a las herramientas que se utilizan para contar una historia. Los videojuegos comparten recursos con muchas otras disciplinas gracias a su enorme diversidad, y cuentan además con una herramienta única de la que no se disfruta ningún otro género cultural: la mecánica jugable (que se puede jugar o llevar a cabo en el juego).

Decimos entonces que, la jugabilidad (conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener de forma satisfactoria y creíble ya sea solo o en compañía de otros jugadores) es una herramienta para contar historias, de hecho, el recurso que hace que un videojuego pueda narrar de una forma única, inimitable en ningún otro medio.

Desde la primitiva, mecánica de Pong hasta la complejidad de GTA 5 han pasado cuarenta y un años de desarrollo técnico y artístico, pero también jugable y narrativo.

Los elementos narrativos, que como ya sabemos se utiliza para contar una



historia, la misma que se ha utilizado de forma permanente en el Grupo CICNETART, para realizar el estudio de los diferentes medios digitales, para los artículos escritos, sobre los medios de comunicación en el Ecuador y la Ley Orgánica de Comunicación.

Ahora enunciamos los elementos narrativos, que los tomamos del libro Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia, Moreno (2002).

3.3.1 ESPACIO:

“El espacio contiene a los personajes y en él se desarrolla las acciones y los acontecimientos que van ligados al tiempo de la historia” (Moreno, 2002, p.141). El espacio está comprendido por la organización de las expresiones que constituyen una determinada representación, que sirve para la elaboración cognitiva de la ubicación. En definitiva, el espacio es el lugar donde ocurre la historia.

3.3.2 PERSONAJE:

Los elementos narrativos interactivos de los personajes se componen en función de las características del ser humano. Por ello se seguirá la definición de Lajos Egri, se ha considerado:

3.3.3 PERSONAJE:

Según Lajos Egri (1960), denominará personaje a aquél que viene predeterminado por el autor y sobre el que no se puede realizar interacción de



ningún tipo de cambio personal. Es el personaje tradicional de los soportes lineales.

3.3.3 TIEMPO:

Chatman (1990, p. 103) define el tiempo como la dimensión de los sucesos de la historia. Moreno (2002) dice, que el tiempo en hipermedia paso a ser dominio del usuario, es decir, él elige si leer el relato que esta antes de iniciar un videojuego, el orden en el que inicia, la duración y la frecuencia, cada vez se exige más participación del usuario para transformar la trama y la temporalidad.

3.3.4 ACCIÓN:

La acción narrativa hipermedia conlleva un cambio de estado en un espacio y en un tiempo, cambio que, generalmente, causan o padecen los personajes, entre los que hay que contar al usuario, señala Moreno (2002, pp. 170-178).

3.4 PRINCIPIOS Y VALORES EN LAS NARRATIVAS HIPERMEDIA

En el contexto de la práctica de interacciones comunicativas hipermedia basadas en principios y valores, la información proviene de la decisión más o menos inmediata de cómo actuar ante el sentimiento previo de una emoción. Serrano (1982. p. 165).

Podemos decir entonces que, los principios y valores en las narrativas hipermedia de los videojuegos dependen del creador o autor, lo que él quiere transmitir a los usuarios, pero no por ello, él decidirá cómo actúa el jugador o



que principios y valores respetará o vulnerará al momento de jugar.

Así lo dice Mora (2009) las sustancias expresivas interactuadas van reconfigurando o creando en los hipermedia las formas narrativas interactivas: acciones, personajes, espacios y tiempos. Son éstas y su estructura organizada las portadoras de unos valores o desvalores, de unas reglas de comportamiento dentro del juego, que generan unas emociones en los adolescentes. También nos dice que no solo depende, de lo que el autor quiere transmitir, también depende de muchas razones externas del jugador, como creencias, educación, sueños y metas que quiera cumplir, etc.

En nuestra sociedad muchos de los valores dominantes se encuentran presentes en los videojuegos. Hablamos del sexismo, la competición, el consumismo, la velocidad, la violencia, la agresividad, etc. Existe una gran relación entre los valores promovidos por los videojuegos y los que están en nuestro entorno social. Y puede ser lo contrario que nuestros adolescentes van aprendiendo y socializándose en estos valores y actitudes a través de los videojuegos.



CAPITULO IV

4.1 DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS NARRATIVOS Y COMUNICATIVOS HIPERMEDIA EN EL VIDEOJUEGO GTA 5

4.1.1 ESPACIO:

El espacio o lugar donde se desarrolla el videojuego Grand Theft Auto V (GTA 5), es un lugar en estado ficticio de San Andreas, que a su vez está basado en California y Nevada, durante el año 1992. Esta se compone de tres grandes ciudades ficticias: Los Santos (basado en Los Ángeles), San Fierro (basado en San Francisco), y Las Venturas (basado en Las Vegas).

GTA San Andreas incluye zonas desérticas y rurales dentro del estado ficticio, las cuales también se basan en la región del Suroeste estadounidense. De este modo, el juego se compone, además de las tres ciudades principales, de doce pueblos y aldeas localizadas en cinco condados: Red Country, Whetstone, Tierra Robada y Bone County.

La trama y ambientación se inspira en la costa Oeste estadounidense de 1990, y se basa de forma remota en sucesos como la rivalidad entre pandillas Bloods y Crips, la epidemia de crack ocurrida durante esa época y los disturbios de Los Ángeles de 1992". (Grand Theft Auto:San Andreas, s.f).

4.1.2 PERSONAJES:

En el videojuego GTA 5, tenemos a 3 personajes principales:

- **Michael Townley/De Santa:** Ex ladrón de bancos que vive en el retiro junto



con su desunida y disfuncional familia, compuesta por su esposa Amanda (quién le es infiel y gasta todo su dinero en ropa y joyas) y sus hijos adolescentes, Jimmy (un adicto a los videojuegos que consume drogas) y Tracey (que siempre quiere estar de fiesta y con sus amigos, asimismo consumidora de drogas). Quienes están en un programa de protección de testigos, al haber colaborado con el FIB para abandonar su vida criminal, fingiendo su muerte, de esta manera.

Es un experto en armas, y su habilidad especial consiste en relentizar el tiempo cuando se encuentra a pie, aptitud que lo hace un formidable tirador.

- **Trevor Philips:** También ex ladrón de bancos y experimentado piloto. Trabajaba junto a Michael hasta que este fingió su muerte. Sufre diversos trastornos psicológicos, razón por la cual fue rechazado en el ejército y acabó decantándose por la vida criminal. Tales desórdenes convierten a Trevor en una persona sucia, errática y violenta, cualidades que se ven acrecentadas al ser consumidor y productor de mentafetamina de cristal. Si bien posee grandes talentos a la hora de manejar aeronaves, la habilidad especial de Trevor radica en su inconfortable furia, lo que permite al jugador infligir doble daño a sus enemigos y, a su vez, no recibir daño alguno.

- **Franklin Clinton:** joven pandillero afroamericano que busca tener éxito en el mundo del robo y ganar mucho dinero con ello. Se dedica, con su amigo Lamar, a los embargos de coches de alta gama para una empresa de venta de automóviles, así como también defiende los colores de su pandilla, los Families. Tras conocer a Michael en un fallido intento de embargo, siente



admiración por el mismo, por lo que comienza a trabajar con él y se une al grupo definitivamente. Su habilidad especial es la conducción, que resulta de enorme utilidad a la hora de escapar de las fuerzas policiales y competir en carreras clandestinas. Grand Theft Auto V, (s.f). En Wikipedia. Recuperado el 13 de enero de 2016.

4.1.3 TIEMPO:

Según declaraciones de Dan Houser, uno de los cofundadores de Rockstar North, Grand Theft Auto: San Andreas, tiene una duración de 150 horas.

Todo depende de la habilidad del jugador, y de que vaya interactuando entre las diferentes posibilidades que tiene el videojuego como contrabando, drogarse, robar, sexo con prostitutas, jugar, golf, tenis, practicar yoga, secuestrar, matar, trabajar de taxista, de caza recompensas, etc., todas estas actividades que son una simulación de la vida real y que si se detienen a hacer cada una de las actividades mencionadas y no dichas, pues tomaría meses en terminar esta saga. Como dije al inicio todo depende del jugador y las habilidades que tenga con los videojuegos.

4.1.4 ACCIÓN:

El núcleo del juego consiste en elementos de un título de disparos en tercera persona y conducción, así como el ambiente de mundo abierto, que permite libertad de movimientos. El personaje del jugador es capaz de desplazarse a



pie y saltar, así como utilizar armas y combatir cuerpo a cuerpo. Por primera vez en la serie, el jugador puede nadar, bucear y trepar.

El ambiente abierto y no lineal permite a los jugadores explorar y conocer el mundo que les rodea. Aunque las misiones son necesarias para progresar a través del juego y desbloquear la mayor parte del mapa y contenido, los jugadores pueden completarlas cuando deseen. Cuando no se está desarrollando una misión, el jugador puede deambular libremente por el mapa.

Sin embargo, crear estragos puede originar una atención no deseada y potencialmente fatal de las autoridades. Los niveles de búsqueda operan de manera similar a anteriores entregas. Cuando la policía está persiguiendo a Carl, aparecen estrellas cuya cantidad indican el nivel en que se está. A mayor caos causado, más fuerte es la respuesta policial: donde la policía se encargue de delitos menores como ataques a peatones, robo de vehículos, etc., equipos de SWAT, FBI y fuerzas armadas responderán a los niveles más altos.

Si el jugador resulta herido puede recuperar su salud usando los servicios de una prostituta, comiendo, bebiendo refrescos, guardando la partida, entre otras. Existen heridas físicas como caídas, arrollamientos por vehículos, disparos y explosiones. El jugador, a fin de obtener protección extra, puede utilizar blindaje corporal. El blindaje es gradualmente dañado por disparos, explosiones y cuchilladas. Cuando el nivel de salud el protagonista llega a cero, éste reaparece en el hospital más cercano. Así mismo, si Carl es arrestado, será llevado a la estación de policía más cercana. En ambos casos, Carl perderá cien dólares de su dinero total en concepto de gastos médicos o de



soborno policial, y todas sus armas serán confiscadas.

El jugador puede participar en una variedad de misiones secundarias, las que pueden aumentar los atributos de sus personajes o proporcionar una fuente de ingresos alterna. Algunas de las ya vistas en anteriores títulos incluían los aya típicos trabajos de taxista, paramédico, vigilante y bombero; mientras que las añadidas en San Andreas incluyen robo, proxenetismo, exportación de coches, motos, aviación y náutica.

En GTA San Andreas se ha implementado la personalización del protagonista, añadiendo variados elementos pertenecientes a un videojuego de rol. Ropa, accesorios, peinado y tatuajes pueden ser modificados a elección del personaje. (Grand Theft Auto San Andreas, (s.f). En Wikia. Recuperado el 03 de marzo de 2016).

4.2 ANÁLISIS DEL VIDEOJUEGO GTA 5

En el videojuego GTA 5, existe al inicio de cada misión, una narrativa que podríamos llamar lineal o textual, ya que no podemos intervenir en ella para modificarla o tomar decisiones al respecto. Es un fragmento de la historia que nos introduce en la trama de forma que tengamos muy claro, qué objetivos debe conseguir el personaje o personajes, y en algunas ocasiones encontramos herramientas para llevar a cabo la misión.

En GTA 5, se cuenta con una gran interacción. Esta se desarrolla a través de escenas que recrean diferentes ciudades por las cuales el protagonista se traslada, para realizar las misiones propuestas y en cuanto a las funciones



disponibles, o recursos a través de los cuales se puede mover el usuario por medio del personaje.

Acorde a la estructura narrativa encontrada en el videojuego, donde es importante resaltar la existencia de categorías, como la interactividad y que de ésta se derivan procesos emotivos centrados, en los personajes y procesos cognitivos centrados en las acciones, como la inmersión y la actuación respectivamente, podemos afirmar que al contar con estos elementos en una aplicación informática con un alto grado de libertad en su toma de decisiones y de creación de su propia narrativa digital, estamos frente a un medio informático que posee unas capacidades propias que a través de su magnífica interacción con el usuario.

El alto nivel de interactividad que se presenta en el videojuego GTA 5, facilita operaciones en el usuario que tiene que ver con resolución de problemas, razonamiento deductivo, mejora de la memorización y el aprendizaje de secuencias, ya que el jugador debe cumplir misiones específicas, pero con una gran variedad de opciones y caminos diferentes sobre los cuales, debe tomar iniciativa y tener la habilidad de elegir las opciones correctas para llegar a cumplir los objetivos. Igualmente, la identificación con el personaje o héroe, fomenta la imitación, que puede ser positivo, o negativo dependiendo de las características del personaje.

Debido a la alta introducción del videojuego, su nivel de desarrollo es uno de los más avanzados e innovadores, tanto así que es pionero en la utilización de motores gráficos renderizados en 3D (software especializado para el manejo de



imágenes y simulación en tres dimensiones) y en motores de narrativa (aplicaciones realizadas por las empresas de videojuegos para crear narrativa). Este permanente desarrollo nos garantiza que la interactividad y la inmersión presente en el videojuego, son elementos fundamentales del usuario que lo llevan a convertirse en constructor y narrador de su propia historia.

4.3 PRINCIPIOS Y VALORES ENCONTRADOS EN EL VIDEOJUEGO GTA 5

Con las encuestas pudimos observar los principios y valores encontrados o violados en este videojuego.

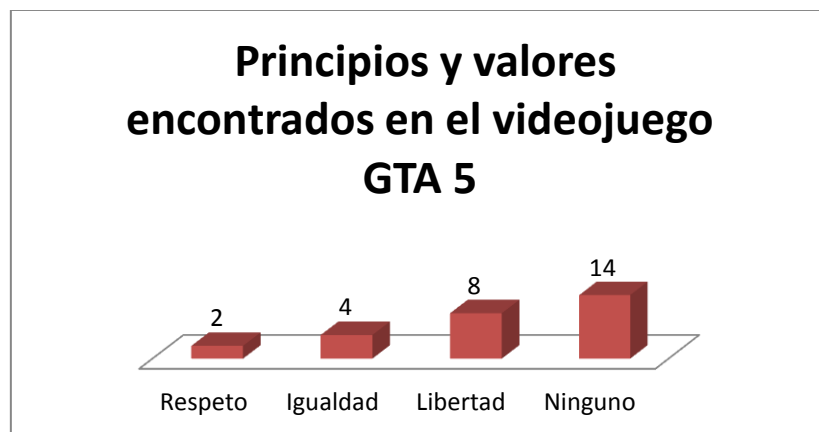


Gráfico 2

Observamos que este videojuego tiene un alto porcentaje (35%), que no toma en cuenta los principios y valores enunciados y no enunciados.



4.3.1 PRINCIPIOS Y VALORES VULNERADOS EN EL VIDEOJUEGO GTA 5

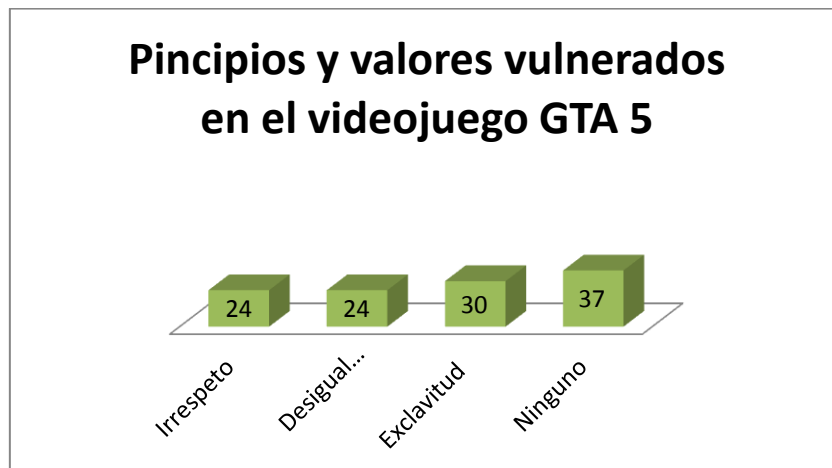


Gráfico 2

Podemos ver que los principios y valores vulnerados son los que prevalecen en el videojuego.

4.3.2 TIEMPO QUE LE DEDICAN LOS ADOLESCENTES AL VIDEOJUEGO GTA 5

Tiempo de llevar jugando video juegos en número de meses	
Mínimo	1
Máximo	60
Promedio	21.64

Número de días a la semana dedicados a jugar	
Mínimo	1
Máximo	7
Promedio	5.53

Número de horas al día dedicadas a jugar	
Mínimo	1
Máximo	7
Promedio	2.07

Tabla 1

Tabla 2

Tabla 3



De lo determinado en la investigación podemos observar que el tiempo durante el cual los adolescentes acostumbran a jugar GTA 5 , va desde un mes, hasta 60 meses (5 años), con un promedio de 21 meses, es decir, un año 9 meses más.

En el cuadro 2 observamos que los adolescentes dedican 5 días de la semana a la utilización de los videojuegos.

En la tabla 3, relacionado al número de días a la semana y el tiempo diario dedicado a jugar, tenemos un aproximado de 10 horas semanales que los adolescentes dedican a esta actividad.

4.4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.4.1 CONCLUSIONES

En este trabajo investigativo se identificó que los adolescentes utilizan un promedio de 5 días a la semana, 2 horas diarias los videojuegos. Siendo esta una actividad común en los hogares el día de hoy, por lo tanto es un hábito que genera costumbres en los adolescentes, sean estos buenos o malos.

Como se explicó en el capítulo 2 de las narrativas, los principios y valores, no solo dependen del creador de los videojuegos, también de factores externos, como la crianza, las creencias, etc., del jugador.

Este estudio reveló que los videojuegos-como el GTA V- con contenido



agresivo y violento, si resultan adictivos para los adolescentes, y podemos decir que hoy en día son muy utilizados.

En investigaciones realizadas, por diferentes universidades expuestas en esta investigación, podemos ver que los videojuegos violentos son adictivos para los adolescentes y que los mismos generan que su accionar sea violento.

Según las encuestas realizadas a los adolescentes acerca del videojuego estudiado, podemos notar que los principios y valores vulnerados, son el respeto, la igualdad, la libertad, entre otros, es más hubo mayor porcentaje para el no respeto de ningún principios.

La narrativa hipermedia en el videojuego GTA 5, contribuyen a generar capacidades en los jugadores, que no son visibles a simple vista, pero que son de vital importancia en el desarrollo de las funciones motrices, cognitivas, sociales y afectivas de los adolescentes. Pero así mismo, la violencia extrema, el lenguaje soez utilizado durante el transcurso del juego, y las actitudes de los personajes que se sumergen en una decadencia absoluta como la drogadicción, prostitución, asesinato, etc., son vistos como puntos negativos para el uso del videojuego.

Así mismo el uso constante de esta herramienta, se puede ver beneficioso en el aprendizaje de los usuarios, por ejemplo: el aumento de la concentración y la memorización, ya que se tiene que completar algunas misiones

Por lo tanto concluyo que si es un hábito diario el uso del videojuego, y los principios y valores no están presentes y que además están siendo utilizados por adolescentes, quienes están en una etapa vulnerable y lo que el videojuego



o su autor intenta transmitir es aprendido y reflejado en el desenvolvimiento de su vida cotidiana.

4.4.2 RECOMENDACIONES

- En la elaboración de la presente tesis, se quedaron algunos objetivos no presentados, pero que serían muy útiles en un trabajo futuro.
- Realizar un experimento práctico, con el videojuego en mención y así poder estudiar más de cerca las reacciones del jugador.

Recomendar la creación de un organismo que controle los contenidos de los videojuegos, o el mismo organismo que existe de comunicación e información, puede ser el que clasifique y controle quienes pueden acceder a estos videojuegos.

- Incentivar el uso de videojuegos educativos y divertidos a la vez.

Recomendar a los padres también controlar lo que sus hijos consumen a través de la tecnología, no todo es bueno para todos.



Universidad de Cuenca

ANEXO

MUESTRA DE ENCUESTA REALIZADA

Tesis: "ANÁLISIS DE LOS PRINCIPIOS Y VALORES PRESENTES EN EL VIDEO JUEGO GTA 5 POPULAR ENTRE LOS ADOLESCENTES DE 14 AÑOS, EN EL CONTEXTO DE LAS NORMAS DEONTOLÓGICAS DE LA LEY ORGÁNICA DE COMUNICACIÓN".	
Tesis: Laura Ochoa	
ENCUESTA DE PERSEPCIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS	
Buenos días/tardes, la presente encuesta tiene como finalidad determinar el nombre del videojuego más popular que esta siendo utilizado por parte de adolescentes de 14 años de edad, además de recolectar información necesaria para analizar la percepción que tienen los usuarios en cuanto a temas de valores y anti-valores.	
Género: 1M <input type="checkbox"/> 2F <input type="checkbox"/>	Edad: <input type="text"/>
1. Acostumbra a jugar videojuegos 1SI <input type="checkbox"/> Continua 2NO <input type="checkbox"/> Pasa Preg 9	8. Que valores encuentras en este video juego? Respeto <input type="text"/> Igualdad <input type="text"/> libertad <input type="text"/> Otros Cual? <input type="text"/>
2. Que tipo de videojuego es el que más prefieres (una opción) Aventura <input type="text"/> Estrategia <input type="text"/> Shooter (guerras) <input type="text"/> Acción <input type="text"/> Deportes <input type="text"/> Puzzle <input type="text"/> Educativos <input type="text"/> Arcade <input type="text"/> Simulación <input type="text"/> Otros Cual? <input type="text"/>	Que anti-valores encuentras en este video juego? irrespeto <input type="text"/> desigualdad <input type="text"/> esclavitud <input type="text"/> Otros Cual? <input type="text"/> (Pase pregunta 10)
3. Nombre de tu juego preferido <input type="text"/>	9. Porqué motivo no juegas videojuegos? No te gusta <input type="text"/> Falta de tiempo <input type="text"/> Prohibición de padres <input type="text"/> Falta de acceso <input type="text"/> Otros Cual? <input type="text"/> (Fin encuesta)
4. Como llegaste a conocer este juego Amigos <input type="text"/> Publicidad <input type="text"/> Curiosidad <input type="text"/> Otros Cual? <input type="text"/>	10. ¿Cómo te sientes después de jugar? Alegre <input type="text"/> Triste <input type="text"/> Cansado <input type="text"/> Con energía <input type="text"/> Otros Cual? <input type="text"/>
5. Desde hace cuanto tiempo lo juegas (meses) <input type="text"/>	
6. Cuantos días a la semana juegas <input type="text"/>	
7. Cuantas horas al día juegas <input type="text"/>	GRACIAS <input type="text"/>



Universidad de Cuenca

BIBLIOGRAFIA

Castellano, A. (2013, 18 de septiembre). Grand Theft Auto V. *3D Juegos*. Recuperado de <http://www.3djuegos.com/juegos/analisis/6993/0/grand-theft-auto-v/>

Cervera, J., (2015). Los valores de los videojuegos. *eldiario.es*, 15. http://www.eldiario.es/defensor/valores-videojuegos_6_378722135.html

Colado, P., (Sin fecha), Los juegos violentos en 3D aumentan la agresividad. *Muy interesante*. Recuperado de <http://www.muyinteresante.es/ciencia/articulo/los-juegos-violentos-en-3d-aumentan-la-agresividad-251414052081>

Constitución de la República del Ecuador. (2008). (28-09-2015) www.corteconstitucional.gob.ec

Díaz, P., et al, Hipermedia, (1999).De la multimedia a la Hipermedia. Multimedia en la Educación. Disponible en <http://roble.pntic.mec.es/~sblanco1/hipermed.htm>

Dussel, E., (1973)(1988), "Ética de la Liberación"Editorial Trotta, Madrid.

Etxeberria, F. (2001). Videojuegos y educación. [Versión electrónica]. "Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información", 2. http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56438/1/TEE2001_V2_videojuegoseduccionpdf.pdf

Europa Press. (25 de septiembre de 2014). ABC Tecnología. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20140918/abci-estado-islamico->



videojuego-promocionar-201409181751.html

García, J. (2014). Tabla de Derechos Humanos 2.0. ONU-Organización de las Naciones Unidas. Sistema Europeo, Americano, Africano y Español. (28-05-2015) <http://www.derechoshumanos.net/derechos/>

Grand Theft Auto San Andreas, (s.f). En Wikia. Recuperado el 03 de marzo de 2016 de [http://es.gta.wikia.com/wiki/Grand Theft Auto: San Andreas](http://es.gta.wikia.com/wiki/Grand_Theft_Auto:_San_Andreas)

Figura 1. Douglas, A. (1952). OXO o Nought crosses. Figura. Recuperado de <http://videojuegosgeneracionx1-xavier.blogspot.com/2011/05/00-oxo-1952.html>

Figura 2. Higginbotham, W. (1958). Tennis for Two. Figura. Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two

Figura 3. Russell, S. (1961). Spacewar. Figura. Recuperado de <http://arstechnica.com/gaming/2011/10/spacewar-the-first-2d-top-down-shooter-turns-50/>

Figura 4. Baer. R. (1972). Fox and Hounds y Magnavox Odyssey. Figura. Recuperado de <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

Figura 5. Bushnell, N. (1971). Computer Space. Figura. Recuperado de <http://conexiones.digital/adios-steve-bristow-creador-de-atari/>

Figura 6. Alcorn, A. (1972). Juego Pong. Figura. Recuperado de <http://extremisimo.com/flash-vs-html5-pong-juego-online-basado-en-ambas-plataformas/>

Figura 7. Bushnell, N. (1975). Indi 800. Figura. Recuperado de <http://gameoverplay04.blogspot.com/>

Figura 8. Wozniak, S. (1976). Juego Breakout. Figura. Recuperado de



<http://www.taringa.net/posts/info/10414720/Empresas-de-Video-Juegos.html>

Figura 9. Miyamoto, S. (1980). Juego Donkey Kong. Figura. Recuperado de <http://misteriosdelosvideojuegos.blogspot.com/2011/06/donkey-kong-o-monkey-kong.html>

Figura 10. Nintendo Entertainment System. (1983). Figura. Recuperado de <http://www.isecpost.com.ar/nintendo-la-gran-compania-de-videojuegos/>

Figura 11. Nintendo Neo Geo. (1992). Figura. Recuperado de <http://www.meristation.com/nintendo-ds/reportaje/regreso-al-pasado-neo-geo-20-aniversario/1602942/59?p=10>

Figura 12. Game Boy. (2001). Figura. Recuperado de <https://zhooibaal.wordpress.com/handhelds/nintendo-gameboy/>

Figura 13. Consola Ordenador Pc. (1964). Figura. Recuperado de <http://www.taringa.net/posts/offtopic/16832774/Consolas-o-PC-Que-prefieren-y-cual-es-mejor.html>

Figura 14. Resident Evil 6. (Sin Fecha). Figura. Recuperado de <http://www.taringa.net/posts/info/17902113/El-mejor-juego-de-Resident-Evil.html>

Figura 15. Juego de estrategia. (2004). Figura. Recuperado de <http://www.fiuxy.net/juegos-gratis/1023294-descargar-senor-de-los-anillos-batalla-por-la-tierra-media-esp-1link-full-gratis.html>

Figura 16. Juego Rol. (1974). Figura. Recuperado de <http://www.3djuegos.com/10290/dungeons-dragons-daggerdale/>

Figura 17. Juego de aventura. (2001). Figura. Recuperado de



<http://www.mubis.es/titulos/final-fantasy-la-fuerza-interior-blu-ray>

Figura 18. Juego Puzzle. (2003). Figura. Recuperado de <http://www.3djuegos.com/foros/tema/2407632/0/zuma-deluxe/>

Figura 19. Juego Simulación. (2014). Figura. Recuperado de http://es.sims.wikia.com/wiki/Los_Sims_2:_Colecci%C3%B3n_Definitiva

Figura 20. Juego Deporte. (2015). Figura. Recuperado de <http://es.ign.com/fifa-15-ps4/80156/news/chicharito-y-messi-en-la-caratula-mexicana-de-fifa>

Figura 21. Juego Carreras. (2007). Figura. Recuperado de <http://www.3djuegos.com/juegos/psp/1124/test-drive-unlimited/>

Figura 22. Minecraft. (2014). Figura. Recuperado de <https://videoseries5b.wordpress.com/mundo-de-minecraft/>

Figura 23. Grand Theft Auto V. (2013). Figura. Recuperado de <http://www.videojuegos.net/ps3/gta-v-ensena-su-caratula-y-una-nueva-galeria-de-imagenes/>

Figura 25. Grand Theft Auto V. (2013). Figura. Recuperado de http://es.gta.wikia.com/wiki/Archivo:Patricia_Madrado_11.png

Figura 26. Portada y contraportada GTA 5. Figura. Recuperado de https://www.google.com.ec/search?hl=es&site=imghp&tbm=isch&source=hp&biw=1600&bih=799&q=portada+y+contraportada+de+gta+san+andreas&oq=portada+y+contraportada+de+gta+san+andreas&gs_l=img.3...10666.21902.0.2225.2.42.16.0.26.13.0.242.1931.0j7j4.11.0....0...1ac.1.64.img..5.23.1898..b5ufbG-_yA#imgsrc=dcj1X7iQUdNo1M%3A

Francisco García García. (2002). La narrativa hipermedia aplicada a la



educación. Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas, 3, ISSN-e 1696-0823.

Grand Theft Auto V, (s.f). En Wikipedia. Recuperado el 16 de enero de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V

Grand Theft Auto V. (2016). En Wikipedia. Recuperado el 01 de febrero de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V

Grand Theft Auto V, (s.f). En Wikipedia. Recuperado el 13 de enero de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V

Hipertexto+Hipermedia=Hipermedia, (2007). in SlideShare. Tecnología. n/a. in SlideShare publishing. Recuperado de

<http://es.slideshare.net/maravilla/hipertexto-multimedia-hipermedia>

<http://www.otakufreaks.com/historia-de-los-videojuegos-el-origen-y-los-inicios/>

<http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

<http://indicelatino.com/juegos/historia/origenes/>

<http://www.ecured.cu/index.php/Videojuego>

<http://definicion.de/videojuego/>

[http://es.nintendo.wikia.com/wiki/Videojuego_\(concepto\)](http://es.nintendo.wikia.com/wiki/Videojuego_(concepto))

<http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>

<http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>

<http://es.slideshare.net/bambino9/diferentes-definiciones-del-juegoludoterpia-javier-armendariz-cortez-universidad-autonoma-de-ciudad-juarez>



Universidad de Cuenca

<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<http://inforpaco.blogspot.com/2013/06/que-es-y-para-que-sirve-una-sandbox.html>

<http://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/6023958/0/que-es-un-juego-sandbox/>

[http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache: Suo-Sa-Q0MJ:www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf+&cd=2&hl=es-419&ct=clnk&client=safari](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Suo-Sa-Q0MJ:www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf+&cd=2&hl=es-419&ct=clnk&client=safari)

https://www.oas.org/es/acerca/comision_derechos_humanos.asp

http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_Interamericano_de_Derechos_Humanos

http://www.derecho.com/c/Derechos_fundamentales

<http://www.definicionabc.com/general/heuristica.php>

<http://www.definicionabc.com/general/morfologico.php>

<http://www.significados.com/taxonomia>

<http://www.ohchr.org/SP/Issues/Pages/WhatareHumanRights.aspx>

<http://www.definicionabc.com/general/personalidad-juridica.php>

<http://www.definicionabc.com/general/denigrante.php>

https://es.wikipedia.org/wiki/Igualdad_ante_la_ley

<http://www.derechoshumanos.net/normativa/normas/1948->



Universidad de Cuenca

[DeclaracionUniversal.htm#A1](#)

<http://www.tecdecintalapa.edu.mx/media/genero/declaracion-listauniversal-drechoshumanos.pdf>

<http://descargargta5.net/>

http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art97/oct_art97.pdf

http://elies.rediris.es/elies24/fernandezvalmayor_cap4_3.htm

<http://www.fsgamer.com/la-narrativa-de-los-videojuegos-presente-y-futuro-segun-sus-creadores-20140507.html>

https://books.google.com.ec/books?id=zjI9CHg1ENwC&pg=PA203&lpg=PA203&dq=lenguajes+hipermedia+en+el+videojuego&source=bl&ots=ElpW0yf-a&sig=bY-lkgaF2u-c44lCCv1PmshSElg&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwil0Nav_YnLAhWBTiYKHWr5C3wQ6AEILjAD#v=onepage&q=lenguajes%20hipermedia%20en%20el%20videojuego&f=false

JOSA FRUCTUOSO. (2015). Nuestros derechos y libertades. La Opinión de Murcia, 20. <http://www.laopiniondemurcia.es/opinion/2015/12/15/derechos-libertades/699487.html>

Lamarca, M., 2013. Hipertexto, el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España. Disponible en <http://www.hipertexto.info/documentos/hipertexto.htm>

Lenguajes hipermedia en el videojuego

<https://books.google.com.ec/books?id=zjI9CHg1ENwC&pg=PA203&lpg=PA203&dq=lenguajes+hipermedia+en+el+videojuego&source=bl&ots=ElpW0yf->



[a&sig=bY-lkgaF2u-c44lCCv1PmshSElg&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwil0Nav_YnLAhWBTiYKHWr5C3wQ6AEILjAD#v=onepage&q=lenguajes%20hipermedia%20en%20el%20videojuego&f=false](https://www.google.com/search?q=lenguajes%20hipermedia%20en%20el%20videojuego&rlz=C3wQ6AEILjAD#v=onepage&q=lenguajes%20hipermedia%20en%20el%20videojuego&f=false)

López, B., (2010). *Juego: Historia, Teoría y Práctica del Diseño Conceptual de Videojuegos*. Madrid, España. Alesia Games & Studies

María Teresa Gomez del Castillo. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. Revista Iberoamericana de Educación, 43, 10. <http://www.rieoei.org/deloslectores/1909Castillo.pdf>

Moreno, I., 2012. La convergencia interactiva de medios: hacia la narración hipermedia. Tesis Doctoral. Universidad Complutense De Madrid. Madrid.

Moreno, I., (2002). *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*. Paidós, 138, 239.

Moreno, I., (2012). (2013). Narrativa hipermedia y transmedia. Murcia, España: Editum Media.

Multimedia. (2008). *Definición.de*. Consultado el 28 de febrero de 2016 de <http://definicion.de/multimedia/>

Narrativas hipermedia. (s.f). En Wikipedia. Recuperado el 01 de enero de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Narrativa_hipermedia

Ocampo, K., (2014, 17 de febrero). Bushman: "tenemos suficientes estudios que comprueban que los videojuegos violentos sí afectan el comportamiento". *Deseret News*. Recuperado de <http://atomix.vg/2014/02/17/bushman-tenemos-suficientes-estudios-que-comprueban-que-los-videojuegos-violentos-si-afectan-el-comportamiento/>



Ramonet I. (2003). El quinto poder. Madrid: Le Monde diplomatique, edición española. (20-06-2013) <http://www.ateneu.xtec.cat>

Tecnología multimedia 1. (2012). Juegos de Estrategia: Definición y Características. Juegos de Estrategia, Uncategorized. Recuperado de <https://tecnologiamedia1.wordpress.com/2012/10/23/juegos-de-estrategia-definicion-y-caracteristicas/>

Videojuego. (2016). En Wikipedia. Recuperado el 01 de febrero de 2016 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>

Videojuegos de acción, (2015). En Wikipedia. Recuperado el 08 de 02 de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_acci%C3%B3n

Videojuegos de deportes, (2015). En Wikipedia. Recuperado el 09 de febrero de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_deportes

Videojuego de carreras, (2015). En Wikipedia. Recuperado el 09 de febrero de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_carreras

Videojuego de acción-aventura, (2015). En Wikipedia. Recuperado el 09 de febrero de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_acci%C3%B3n-aventura